



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: **2002085811 A**(43) Date of publication of application: **26.03.02**

(51) Int. Cl.

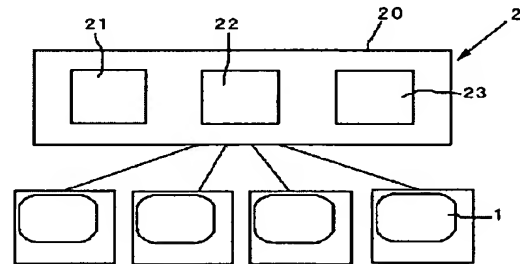
**A63F 9/00**  
**A63F 5/00**
(21) Application number: **2000286089**(22) Date of filing: **20.09.00**(71) Applicant: **NAMCO LTD**
(72) Inventor:  
**MORISHIMA NOBUYUKI**  
**YAMAZAKI TAKEHIRO**  
**YOSHIDA KOJIRO**  
**TAKAHASHI TERUYOSHI**
(54) **GAME SYSTEM AND GAME CONTROLLER**

COPYRIGHT: (C)2002,JPO

(57) Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game system and a game controller which avoids making a difference in an interest of game machines due to the counting number of a jack pot items, moreover the interest of a player is enhanced to enable to frequently get the right to acquire the jack pot.

**SOLUTION:** The system has plural medal game arithmetic means for doing calculation for a game putting out medals in accordance with the game result of the player, a jack pot item generation means for generating the jack pot item by clearing a prescribed generation condition, a display means for displaying the situation of the jack pot items, a counting means for counting at least one of the number of the jack pot items generated from the plural medal game arithmetic means and the number of the acquiring times of them, and a putting-out means for putting out the medals when the generation of the jack pot items amounts to a fixed condition by the counting means.


**BEST AVAILABLE COPY**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-85811

(P2002-85811A)

(43) 公開日 平成14年3月26日 (2002.3.26)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 9/00  
5/00

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 9/00  
5/00

テ-マ-ト\*(参考)

5 1 2 B  
A

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2000-286089(P2000-286089)

(22) 出願日 平成12年9月20日(2000.9.20)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 森嶋 伸幸

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内

(72) 発明者 山▲崎▼ 剛洋

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内

(74) 代理人 100063130

弁理士 伊藤 武久 (外1名)

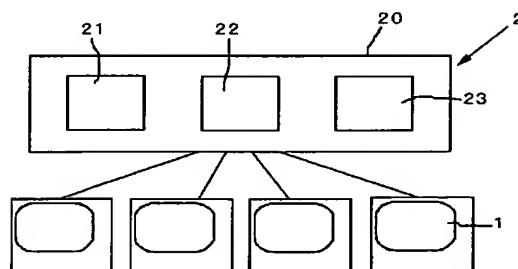
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよびゲーム制御装置

(57) 【要約】

【課題】 ジャックポットアイテムのカウント数によるゲーム機の人気不人気が生ずることなく、しかもジャックポットを獲得する権利が頻繁に発生してプレイヤーのジャックポットへの関心が高まるゲームシステムおよびゲーム制御装置を提供することである。

【解決手段】 プレーヤーのゲーム結果に応じてメダルを払い出すゲームを演算する複数のメダルゲーム演算手段と、複数のメダルゲーム演算手段により、所定の発生条件をクリアすることによりジャックポットアイテムを発生させるジャックポットアイテム発生手段と、ジャックポットアイテムの状況を表示する表示手段と、複数のメダルゲーム演算手段から発生したジャックポットアイテムの個数および獲得回数の少なくとも一つをカウントするカウント手段と、カウント手段により、ジャックポットアイテムの発生が一定の条件に達したとき、メダルの払い出しを行う払い出し手段とを有する。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 プレーヤーのゲーム結果に応じてメダルを払い出すゲームを演算する複数のメダルゲーム演算手段と、

該複数のメダルゲーム演算手段により、所定の発生条件をクリアすることによりジャックポットアイテムを発生させるジャックポットアイテム発生手段と、

前記ジャックポットアイテムの状況を表示する表示手段と、

前記複数のメダルゲーム演算手段から発生したジャックポットアイテムの個数および獲得回数の少なくとも一つをカウントするカウント手段と、

該カウント手段により、ジャックポットアイテムの発生が一定の条件に達したとき、メダルの払い出しを行う払い出し手段とを有することを特徴とするゲームシステム。

【請求項2】 請求項1に記載のゲームシステムにおいて、前記ジャックポットアイテムは発生条件の内容に応じてアイテム個数が異なることを特徴とするゲームシステム。

【請求項3】 請求項1または2に記載のゲームシステムにおいて、前記払い出し手段が前記カウント手段によりカウントされたジャックポットアイテム数が所定数に達したときにジャックポットを払い出すことを特徴とするゲームシステム。

【請求項4】 請求項1または2に記載のゲームシステムにおいて、前記払い出し手段が前記カウント手段にカウントされたジャックポットアイテム数が規定数もしくは規定数の整数倍に一致したときにジャックポットを払い出すことを特徴とするゲームシステム。

【請求項5】 請求項1ないし4の何れか一項に記載のゲームシステムにおいて、前記払い出し手段が最後にジャックポットアイテムを獲得したプレーヤーに対してジャックポットを払い出すことを特徴とするゲームシステム。

【請求項6】 請求項1ないし4の何れか一項に記載のゲームシステムにおいて、前記払い出し手段が管理下にある複数台のメダルゲーム機でプレイしているプレーヤーに対して所定の割合で払い出すことを特徴とするゲームシステム。

【請求項7】 ゲーム結果に応じてメダルを払い出す複数のメダルゲーム装置に接続可能なメダルゲーム制御装置であり、

前記複数のメダルゲーム装置からからのジャックポットアイテム発生信号を受信し、カウントするカウント手段と、

該カウント手段でカウントされたジャックポットアイテム発生状況に応じて、ジャックポット払い出し指示を前記メダルゲーム装置に送信することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項8】 請求項7に記載のゲーム制御装置において、前記メダルゲーム制御装置にジャックポット発生状況を表示する表示部を設けたことを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項9】 請求項7または8に記載のゲーム制御装置において、前記カウント手段によりカウントされたジャックポットアイテム数が所定数に達したときに、前記払い出し指示が前記メダルゲーム装置に送信することを特徴とするゲーム制御装置。

10 【請求項10】 請求項7または8に記載のゲーム制御装置において、前記カウント手段にカウントされたジャックポットアイテム数が規定数もしくは規定数の整数倍に一致したときに、前記払い出し指示が前記メダルゲーム装置に送信することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項11】 請求項7ないし10の何れか一項に記載のゲーム制御装置において、最後にジャックポットアイテムを獲得したプレーヤーの前記メダルゲーム装置に対して前記払い出し指示を送信することを特徴とするゲーム制御装置。

20 【請求項12】 請求項7ないし10の何れか一項に記載のゲーム制御装置において、前記払い出し指示は、プレーヤーがプレイしている複数台のメダルゲーム機に対して所定の割合で払い出すことを特徴とするゲーム制御装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、メダルゲーム機に付設されるゲームシステムおよびゲーム制御装置に関するものである。

## 30 【0002】

【従来の技術】従来、複数のゲーム機に賭けられたメダルの一定率をジャックポットとしてまとめてカウントし、その複数のゲーム機の何れかにおいて特定の当たり役が成立したときに、そのゲーム機でプレイしているプレーヤーに対してジャックポットを払い出すジャックポットシステムは良く知られている。

40 【0003】このジャックポットシステムでは、発生条件を易しくすると、ジャックポットが十分に溜まる前に払い出しが行われてしまうことが多く、興味の薄いものになってしまう。このため、ジャックポットの発生条件はかなり厳しく、例えば、ポーカーゲーム機ではロイヤルストレートフラッシュのように成功確率のきわめて低い役に設定している。しかし、ジャックポットの発生条件が厳し過ぎると、その払い出し頻度が少なく、プレーヤーのジャックポットへの興味が薄れるという問題があった。

50 【0004】この問題を解消するため、発生条件を緩和したジャックポットアイテムを設定し、そのジャックポットアイテムを規定数貯めるとジャックポットが所得することができるというジャックポットシステムが提案さ

れている。このシステムでは、ジャックポットアイテムが比較的容易に獲得できるので、プレイヤーがジャックポットに関心を向けられる。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記ジャックポットシステムではジャックポットアイテムのカウントを各メダルゲーム機毎に行っているため、ジャックポットアイテムが貯まっているゲーム機には人気が集まるが、ジャックポットアイテムの少ないゲーム機へのプレイが敬遠されるという不具合があった。また、ジャックポットアイテムのカウント数を表示しない方法もあるが、カウント数が不明であると、元のジャックポットへの関心が薄れた状態に戻ってしまい、何ら問題解決にならなかった。

【0006】本発明は、上記した従来の事情に鑑み、ジャックポットアイテムのカウント数によるゲーム機の人気不人気が生ずることなく、しかもジャックポットを獲得する権利が頻繁に発生してプレイヤーのジャックポットへの関心が高まるゲームシステムおよびゲーム制御装置を提供することを課題としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明は、プレイヤーのゲーム結果に応じてメダルを払い出すゲームを演算する複数のメダルゲーム演算手段と、該複数のメダルゲーム演算手段により、所定の発生条件をクリアすることによりジャックポットアイテムを発生させるジャックポットアイテム発生手段と、前記ジャックポットアイテムの状況を表示する表示手段と、前記複数のメダルゲーム演算手段から発生したジャックポットアイテムの個数および獲得回数の少なくとも一つをカウントするカウント手段と、該カウント手段により、ジャックポットアイテムの発生が一定の条件に達したとき、メダルの払い出しを行う払い出し手段とを有することを特徴としている。

【0008】なお、本発明は、前記ジャックポットアイテムは発生条件の内容に応じてアイテム個数が異なり、効果的である。さらに、本発明は、前記払い出し手段が前記カウント手段にカウントされたジャックポットアイテム数が所定数に達したときにジャックポットを払い出すと、効果的である。

【0009】さらにまた、本発明は、前記払い出し手段が前記カウント手段にカウントされたジャックポットアイテム数が規定数もしくは規定数の整数倍に一致したときにジャックポットを払い出すと、効果的である。

【0010】さらにまた、本発明は、前記払い出し手段が最後にジャックポットアイテムを獲得したプレイヤーに対してジャックポットを払い出すと、効果的である。さらにまた、本発明は、前記払い出し手段が管理下にある複数のメダルゲーム機でプレイしているプレイヤーに対して所定の割合で払い出すと、効果的である。

【0011】また、上記課題を解決するため、本発明は、ゲーム結果に応じてメダルを払い出す複数のメダルゲーム装置に接続可能なメダルゲーム制御装置であり、前記複数のメダルゲーム装置からからのジャックポットアイテム発生信号を受信し、カウントするカウント手段と、該カウント手段でカウントされたジャックポットアイテム発生状況に応じて、ジャックポット払い出し指示を前記メダルゲーム装置に送信することを特徴としている。

【0012】なお、本発明は、前記メダルゲーム制御装置にジャックポット発生状況を表示する表示部を設けると、効果的である。さらに、本発明は、前記カウント手段によりカウントされたジャックポットアイテム数が所定数に達したときに、前記払い出し指示が前記メダルゲーム装置に送信すると、効果的である。

【0013】さらにまた、本発明は、前記払い出し指示が前記カウント手段にカウントされたジャックポットアイテム数が規定数もしくは規定数の整数倍に一致したときに、前記払い出し指示が前記メダルゲーム装置に送信すると、効果的である。

【0014】さらにまた、本発明は、最後にジャックポットアイテムを獲得したプレイヤーの前記メダルゲーム装置に対して前記払い出し指示を送信すると、効果的である。

【0015】さらにまた、本発明は、前記払い出し指示は、プレイヤーがプレイしている複数のメダルゲーム機に対して所定の割合で払い出すと、効果的である。

【0016】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好ましい実施の形態を図面に基いて説明する。図1は、本発明に係るゲームシステムの一実施形態を示す概略図である。

【0017】図1において、符号1はプレイヤーのゲーム結果に応じてメダルを払い出すゲームを演算するメダルゲーム演算手段を備えたメダルゲーム機、2はジャックポット管理部としてのジャックポットユニットである。ジャックポットユニット2は、複数の、本例では4台のメダルゲーム機1で発生したジャックポットアイテムを管理するものであって、管理下にあるメダルゲーム機1において発生したジャックポットアイテムをカウントするジャックポットアイテムカウント手段21と、カウントされたジャックポットアイテム数を表示する表示手段22と、ジャックポットアイテムのカウント数が所定の払い出し条件に達したとき、ジャックポットを払い出す払い出し手段23とを有している。

【0018】ジャックポットアイテムは、発生条件としては種々のものがある。その例として、特定の当たり

(例えば、ポーカーゲームでのロイヤルストレートフラッシュ等)が出たとき、特定枚数のメダル(例えば、1回に200枚以上のメダル)を獲得したとき、システムとして特定の回数(例えば100回毎)をプレイしたと

き、ゲーム内での抽選ゲーム（ルーレット）を行った結果、などである。

【0019】これらのジャックポットアイテム発生条件は、クリアすると一律に1個のジャックポットアイテムを獲得するように設定することもできるが、発生条件の難易度によってアイテム個数を異なるようにしても良い。すなわち、例えば発生条件が特定当たりの場合、ポーカーゲームにおいてロイヤルストレートフラッシュは2個、ストレートフラッシュは1個のように達成確率の低いものを多くするように設定することができる。また、発生条件を達成したとき、ジャックポットアイテム数をランダムに決定してもよい。

【0020】このようにして、ジャックポットアイテムの発生条件が設定され、ゲームを行った結果、ジャックポットアイテムを獲得すると、カウント手段21に貯められる。このとき、カウント手段21は管理下のゲーム装置1で得たジャックポットアイテムを貯めるので、一人で貯めるタイプより、圧倒的に速くジャックポットアイテムが貯まっていく。

【0021】また、本実施形態における表示手段22は図2に示すように、ジャックポットユニット2に設けられた第1表示部24に貯まっているジャックポットアイテム数を表示し、第2表示部25にジャックポットになったときに払い出すメダル数を表示している。このような表示部を設けることにより、今までいつ来るか判らなかったジャックポットが近づいていることをプレイヤーが直接知ることができる。

【0022】上記支払手段23は、所定の払い出し条件が達すると、ジャックポットを払い出すもので、その払い出し条件として本例ではジャックポットアイテムが規定数以上に達すると、そのときまでに貯まっていたメダル数を払い出す。例えば、図3の例では10個以上のジャックポットアイテムが貯まるとメダルを払い出す。

【0023】また、図3に示す実施形態では、ジャックポットアイテム数をランダム、もしくは達成条件で個数が異なるように設定したときに適用できる払い出し方法で、ジャックポットアイテム数が払い出しマーク26を付した位置に一致すると、払い出すように設定している。よって、図3の状態では2個のジャックポットアイテムを取れば、ジャックポットがもらえるが、1回で3個以上のジャックポットアイテムを取ってしまうと、もう1周しなければならない。

【0024】かくして、ジャックポットを払い出されるが、その払い出しは最後のジャックポットアイテムを獲得したプレイヤーに100パーセントを与えてもよいし、最後のジャックポットアイテムを獲得したプレイヤーに80パーセントを与え、残りの20パーセントを、ジャックポットアイテムを獲得した割合に応じて分けても良い。さらには、最後のジャックポットアイテムを獲得したプレイヤーに80パーセントを与え、残りの20

パーセントを、他のプレイヤーに均等に分けても良い。

【0025】図4は、本発明の好ましい実施形態におけるゲームの流れを示すフローチャートである。図4において、プレイヤーのベット操作を受け付け（S1）、ベット枚数に応じボーナス枚数を加算する（S2）。そして、プレイを行い（S3）、その結果を判定し（S4）、判定結果に応じて配当（S5）、すなわちメダルを払い出す。次に、その結果がジャックポットアイテムの発生条件を得たかが判断され（S6）、ジャックポットアイテムを発生条件でない場合は次のゲームになる。ジャックポットアイテムの発生条件を得た場合、カウント手段21に貯え（S7）、ジャックポットアイテムが規定数に到達してかが判断される（S8）。ジャックポットアイテムが規定数に到達しなければ、次のゲームに移行するが、ジャックポットアイテムが規定数に到達した場合にはジャックポットを払い出す通知を行い（S9）、その後ジャックポットを払い出し手段23によって払い出す（S10）。払い出し後、ジャックポットアイテムを初期値に戻し（S11）、次のゲームに移行する。

【0026】このゲームシステムでは、ジャックポットアイテムが比較的獲得し易い設定にできるとともに、そのアイテムを数台のメダルゲーム機で貯めて行くので、ジャックポットを獲得できるチャンスが増大し、射幸性のより高いゲームを供給することができる。また、ジャックポットアイテムの発生条件は任意に設定することができるので、例えば、サービスデーやサービスタイムではその設定を甘くすることができる。

【0027】以上、本発明の好ましい実施形態について説明したが、本発明は上記実施形態のみに限定されず、各種改変することができるものである。例えば、上記実施形態は払い出すメダルが、ゲーム数の一定率分を貯めた量にしているが、ジャックポットで払い出すメダル数を常に一定枚数にしても良い。また、メダルの代りに景品を払い出すようにすることもできる。

【0028】さらに、上記実施形態ではジャックポットユニットを設けているが、メダルゲーム機1をチェーン式にループしてリンクしていれば、そのカウント状況の表示を各メダルゲーム機1で行えば、ジャックポットユニットを設けずとも同等の効果が得られる。

【0029】

【発明の効果】本発明によれば、複数台のメダルゲーム機でジャックポットアイテムを貯めるので、ジャックポットアイテムが速く貯まり易くなり、プレイヤーの射幸心を高められる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るゲームシステムの一例を示す概略図である。

【図2】そのゲームシステムの表示手段の一例を示す説明図である。

【図3】払い出し方法の一例を示す説明図である。

【図4】本ゲームシステムのゲームの流れを示すフローチャートである。

【符号の説明】

1 メダルゲーム装置

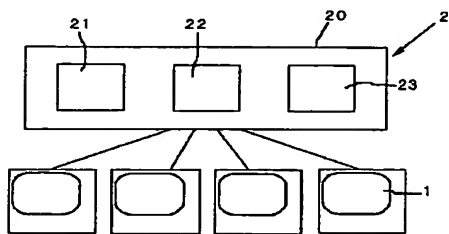
2 ジャックポットユニット

21 カウント手段

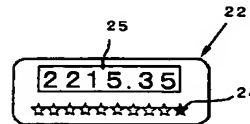
22 表示手段

23 払い出し手段

【図1】



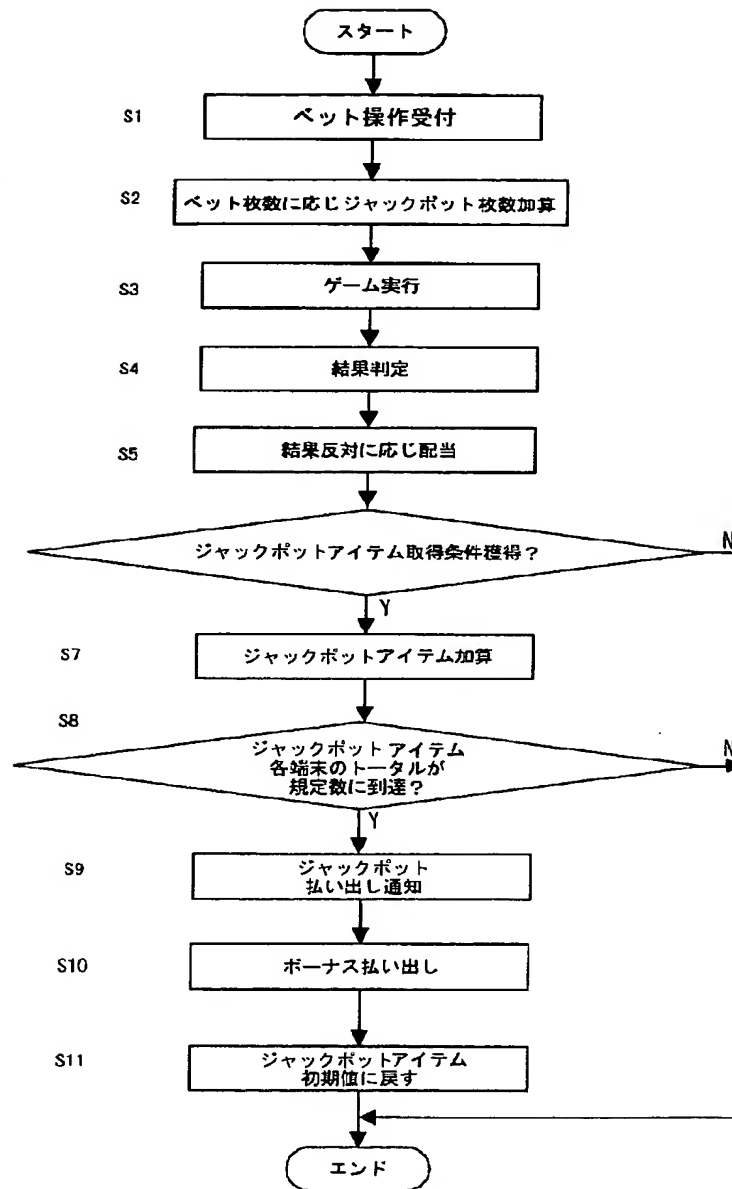
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72)発明者 吉田 康二郎  
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内

(72)発明者 高橋 照佳  
東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式  
会社ナムコ内



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**